



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT		SEMESTER	TGL REVISI
<i>Pemrograman Berbasis Objek</i>	<i>AK045213</i>		<i>2 SKS</i>	<i>Praktikum Penunjang</i>	<i>4 (Genap)</i>	
OTORISASI	PENGEMBANG RPS	KOORDINATOR MATA KULIAH	KETUA PROGRAM STUDI			
			Dr. Lintang Yuniar Banowosari, S.Kom., M.Sc.			
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>Program Studi</b> 1. Kemampuan merancang algoritma yang efisien dan efektif serta mengimplementasikannya dengan bahasa pemrograman dan teknologi Informatika dalam membangun sistem komputasi berbasis desktop, web dan mobile (CPPS 5) 2. Kemampuan membangun perencanaan, perancangan, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem perangkat lunak yang berorientasi pada pemrosesan data besar. (CPPS 6)					
	<b>Mata Kuliah</b> 1. Kemampuan merancang algoritma yang efisien dan efektif. (CPMK 5.1) 2. Kemampuan mengimplementasikan algoritma dengan bahasa pemrograman dan teknologi Informatika. (CPMK 5.2) 3. Kemampuan membangun sistem komputasi berbasis desktop, web dan mobile. (CPMK 5.3) 4. Kemampuan membangun perencanaan dan perancangan sistem perangkat lunak yang berorientasi pada pemrosesan data besar. (CPMK 6.1)					
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini membahas tentang teknik pemrograman, analisis, dan desain berbasis objek. Pembahasan diawali dengan pemahaman konsep Pemrograman Berbasis Objek (PBO), meliputi class, object, interface, package, inheritance, polymorphism, overriding, overloading, dan hak akses. Pembahasan selanjutnya tentang Object-Oriented Analysis and Design (OOAD). Perkuliahan dilengkapi dengan studi kasus untuk melakukan analisis dan desain berbasis objek dan membuat program menggunakan bahasa Java.					

<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schildt, Herbert, <i>Java: A Beginner's Guide 7th Edition</i>, McGraw Hill, 2018.</li> <li>2. Grady Booch, Ivar Jacobson, and James Rumbaugh, <i>Object-Oriented Analysis and Design With Application 3rd Edition</i>, Addison-Westley, 2007.</li> </ol> <b>Pendukung:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. P.J. Deitel, H.M. Deitel, <i>Java How To Program 10/e</i>, Prentice Hall, 2007</li> <li>4. K. Barclay, J. Savage, <i>Object-Oriented Design with UML and Java</i>, Elsevier, 2004</li> <li>5. The Unified Modeling Language, <a href="https://www.uml-diagrams.org">https://www.uml-diagrams.org</a></li> </ol>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak</b>	<b>Perangkat Keras</b>
	Java SDK, StarUML	Komputer, Projector
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	Algoritma dan Pemrograman	

Minggu	Kemampuan Yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Penilaian			Ref.
				Indikator	Bentuk dan Kriteria	Bobot	
1 – 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa dapat menjelaskan perbedaan PBO dengan pemrograman terstruktur</li> <li>- Mahasiswa dapat menerapkan komponen dasar PBO menggunakan bahasa pemrograman Java</li> </ul>	Pengenalan dan Paradigma PBO <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengenalan PBO di Java</li> <li>- Perbedaan PBO &amp; pemrograman terstruktur</li> <li>- Komponen dasar PBO (Objek, Class, Method, Instance)</li> </ul>	Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah</li> <li>- Praktik</li> </ul> Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discovery learning</li> <li>- Problem based learning</li> </ul>	Mampu membuat program berbasis objek menggunakan class	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuis</li> <li>- Kebenaran hasil keluaran program</li> <li>- Implementasi</li> </ul>	5	1, 3
3	Mahasiswa dapat menerapkan konsep inheritance menggunakan bahasa pemrograman Java	Konsep Inheritance <ul style="list-style-type: none"> <li>- Superclass, subclass</li> <li>- Penggunaan keyword super</li> <li>- Penggunaan keyword this</li> </ul>	Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah</li> <li>- Praktik</li> </ul> Metode:	Mampu membuat program Java yang menerapkan inheritance	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuis</li> <li>- Kebenaran hasil keluaran program</li> <li>- Implementasi</li> </ul>	5	1, 3

Minggu	Kemampuan Yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Penilaian			Ref.
				Indikator	Bentuk dan Kriteria	Bobot	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discovery learning</li> <li>- Problem based learning</li> </ul>				
4	Mahasiswa dapat menerapkan konsep encapsulation menggunakan bahasa pemrograman Java	Konsep Encapsulation <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accessors &amp; Mutators method</li> <li>- Access Modifier: default, public, protected, private</li> </ul>	Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah</li> <li>- Praktik</li> </ul> Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discovery learning</li> <li>- Problem based learning</li> </ul>	Mampu membuat program Java yang menerapkan encapsulation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuis</li> <li>- Kebenaran hasil keluaran program</li> <li>- Implementasi</li> </ul>	5	1, 3
5	Mahasiswa dapat menerapkan konsep polymorphism menggunakan bahasa pemrograman Java	Konsep Polymorphism <ul style="list-style-type: none"> <li>- Overloading &amp; overriding methods</li> </ul>	Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah</li> <li>- Praktik</li> </ul> Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discovery learning</li> <li>- Problem based learning</li> </ul>	Mampu membuat program Java yang menerapkan polymorphism	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuis</li> <li>- Kebenaran hasil keluaran program</li> <li>- Implementasi</li> </ul>	5	1, 3
6	Mahasiswa dapat menerapkan konsep encapsulation, inheritance, dan polymorphism menggunakan bahasa pemrograman Java	Penerapan konsep PBO dalam kode program	Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktik</li> </ul> Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discovery learning</li> <li>- Problem based learning</li> </ul>	Mampu membuat program Java yang menerapkan encapsulation, inheritance, dan polymorphism	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebenaran hasil keluaran program</li> <li>- Algoritma</li> <li>- Implementasi</li> </ul>	5	1, 3
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan pada OOAD</li> <li>- Mahasiswa dapat menjelaskan diagram-diagram</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tahapan OOAD</li> <li>- Unified Modelling Language (UML) sebagai tools OOAD</li> <li>- UML: Use Case Diagram               <ul style="list-style-type: none"> <li>o Use case diagram and how to draw</li> </ul> </li> </ul>	Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah</li> <li>- Praktik</li> </ul> Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discovery learning</li> </ul>	Mampu membuat use case diagram dari kasus yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebenaran bentuk diagram</li> <li>- Kelengkapan diagram</li> </ul>	5	2, 4, 5

Minggu	Kemampuan Yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Penilaian			Ref.
				Indikator	Bentuk dan Kriteria	Bobot	
	pada UML - Mahasiswa mampu membuat use case diagram	o Latihan membuat use case diagram	- Problem based learning				
8	Mahasiswa mampu membuat activity diagram	UML: Activity Diagram - Pengenalan activity diagram - Latihan membuat activity diagram	Bentuk: - Kuliah - Praktik  Metode: - Discovery learning - Problem based learning	Mampu membuat activity diagram dari kasus yang diberikan	- Kuis - Kebenaran bentuk diagram - Kelengkapan diagram	5	2, 4, 5
9 - 10	Mahasiswa mampu membuat package dan class diagram	UML: Package & Class Diagram - Pengenalan package - Pengenalan class diagram - Tujuan class diagram - Class relationship - Class visibility - How to draw class diagram - Latihan membuat package dan class diagram	Bentuk: - Kuliah - Praktik  Metode: - Discovery learning - Problem based learning	Mampu membuat package dan class diagram dari kasus yang diberikan	- Kuis - Kebenaran bentuk diagram - Kelengkapan diagram	10	2, 4, 5
11	<b>UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)</b>						
12 – 13	- Mahasiswa mampu membuat sequence diagram - Mahasiswa mampu membuat kode program dari package, class, dan sequence diagram	UML: Sequence Diagram - Konsep sequence diagram - Latihan membuat sequence diagram - Latihan membuat kode program dari package, class, dan sequence diagram	Bentuk: - Kuliah - Praktik  Metode: - Discovery learning - Problem based learning	- Mampu membuat sequence diagram - Mampu membuat kode program dari diagram yang dibuat	- Kuis - Kebenaran bentuk diagram - Kelengkapan diagram - Kebenaran hasil keluaran program - Algoritma - Implementasi	10	2, 4, 5

Minggu	Kemampuan Yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Penilaian			Ref.
				Indikator	Bentuk dan Kriteria	Bobot	
14	Mahasiswa mampu membuat use case, package, class, dan sequence diagram	Pembuatan Use Case, Package, Class, dan Sequence Diagram	Bentuk: - Proyek - Presentasi  Metode: - Discovery learning - Project based learning	Mampu membuat use case, package, class, dan sequence diagram dari kasus yang diberikan	- Kuis - Kebenaran bentuk diagram - Kelengkapan diagram - Komunikasi	20	2, 4, 5
15	Mahasiswa mampu membuat kode program berdasarkan diagram UML yang ada	- Pembuatan program berdasarkan diagram UML pada Latihan Minggu 14	Bentuk: - Proyek - Presentasi  Metode: - Discovery learning - Project based learning	Mampu membuat kode program berdasarkan diagram UML yang ada	- Kuis - Kebenaran hasil keluaran program - Algoritma - Implementasi - Komunikasi	25	1 – 5
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)						

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 1

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 1 – 2

### A. TUJUAN TUGAS :

Menerapkan komponen dasar PBO menggunakan bahasa pemrograman Java

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Membuat program berbasis objek menggunakan class
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Baca dan analisislah studi kasus yang diberikan
  - Buatlah kode program yang menerapkan komponen dasar PBO dengan menggunakan bahasa pemrograman Java
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: Kode program

### C. KRITERIA PENILAIAN (5%)

1. Kebenaran hasil keluaran program
2. Implementasi

### GRADING SCHEME COMPETENCE

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standar	SKOR
<b>Kebenaran hasil keluaran program</b>	Hasil keluaran ditampilkan dengan benar dan efisien, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Hasil keluaran ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar keluaran sudah benar, namun masih ada yang terlewatkan	Keluaran tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada keluaran yang disajikan	<b>2</b>
<b>Implementasi</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep ke dalam Bahasa pemrograman dengan sangat baik	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep ke dalam Bahasa pemrograman dengan baik	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa kurang mampu mengimplementasikan konsep ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa tidak mampu mengimplementasikan konsep ke dalam Bahasa pemrograman	<b>3</b>

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 2

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 3 – 6

### A. TUJUAN TUGAS :

Menerapkan konsep encapsulation, inheritance, dan polymorphism menggunakan bahasa pemrograman Java

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Membuat program Java yang menerapkan encapsulation, inheritance, dan polymorphism
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Bacalah soal studi kasus yang diberikan
  - Lakukanlah analisis mengenai masalah studi kasus yang diberikan
  - Selesaikan masalah studi kasus dengan membuat kode program yang menerapkan encapsulation, inheritance, dan polymorphism
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: Kode program

### C. KRITERIA PENILAIAN (20%)

1. Kebenaran hasil keluaran program
2. Algoritma
3. Implementasi



### GRADING SCHEME COMPETENCE

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standar	SKOR
<b>Kebenaran hasil keluaran program</b>	Hasil keluaran ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar keluaran sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil keluaran sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Keluaran tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada keluaran yang disajikan	<b>5</b>
<b>Algoritma</b>	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus menggunakan algoritma yang benar dan efisien	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus menggunakan algoritma yang benar	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan studi kasus	Mahasiswa tidak mengerjakan studi kasus	<b>5</b>
<b>Implementasi</b>	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman dengan sangat baik	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman dengan baik	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa kurang mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa tidak mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	<b>10</b>

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 3

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 7 – 8

### A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa dapat membuat use case dan activity diagram

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Use case dan activity diagram
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Bacalah soal studi kasus yang diberikan
  - Lakukanlah analisis mengenai studi kasus yang diberikan
  - Buatlah use case diagram berdasarkan studi kasus yang diberikan
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: use case dan activity diagram

### C. KRITERIA PENILAIAN (10%)

1. Kelengkapan diagram
2. Kebenaran diagram

### GRADING SCHEME COMPETENCE

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standar	SKOR
<b>Kelengkapan diagram</b>	Lengkap dan terperinci	Lengkap	Sudah membuat sebagian besar diagram	Hanya membuat sebagian kecil diagram saja	Tidak membuat diagram	<b>5</b>
<b>Kebenaran diagram</b>	Hasil diagram ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Diagram tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada diagram yang disajikan	<b>5</b>

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 4

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 9 – 10

### A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa dapat membuat package dan class diagram

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Package dan class diagram
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Bacalah soal studi kasus yang diberikan
  - Lakukanlah analisis mengenai studi kasus yang diberikan
  - Buatlah package dan class diagram berdasarkan studi kasus yang diberikan
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: package dan class diagram

### C. KRITERIA PENILAIAN (10%)

1. Kelengkapan diagram
2. Kebenaran diagram

### GRADING SCHEME COMPETENCE

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standar	SKOR
<b>Kelengkapan diagram</b>	Lengkap dan terperinci	Lengkap	Sudah membuat sebagian besar diagram	Hanya membuat sebagian kecil diagram saja	Tidak membuat diagram	<b>5</b>
<b>Kebenaran diagram</b>	Hasil diagram ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Diagram tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada diagram yang disajikan	<b>5</b>

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 5

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 12 – 13

### A. TUJUAN TUGAS :

- Mahasiswa dapat membuat sequence diagram,
- Mahasiswa dapat membuat kode program dari package, class, dan sequence diagram

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Package, class, sequence diagram, dan kode program
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Bacalah kembali studi kasus yang diberikan di tugas sebelumnya
  - Bacalah kembali package dan class diagram yang telah dibuat pada tugas sebelumnya
  - Buatlah sequence diagram untuk melengkapi package dan class diagram pada tugas sebelumnya
  - Buatlah kode program berdasarkan package, class dan sequence diagram tersebut
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: sequence diagram dan kode program

### C. KRITERIA PENILAIAN (10%)

1. Kelengkapan diagram
2. Kebenaran diagram
3. Kebenaran hasil keluaran program
4. Algoritma
5. Implementasi

### GRADING SCHEME COMPETENCE

<b>DIMENSI</b>	<b>Sangat Memuaskan</b>	<b>Memuaskan</b>	<b>Batas</b>	<b>Kurang Memuaskan</b>	<b>Di Bawah Standar</b>	<b>SKOR</b>
<b>Kelengkapan diagram</b>	Lengkap dan terperinci	Lengkap	Sudah membuat sebagian besar diagram	Hanya membuat sebagian kecil diagram saja	Tidak membuat diagram	<b>2</b>
<b>Kebenaran diagram</b>	Hasil diagram ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Diagram tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada diagram yang disajikan	<b>2</b>
<b>Kebenaran hasil keluaran program</b>	Hasil keluaran ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar keluaran sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil keluaran sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Keluaran tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada keluaran yang disajikan	<b>2</b>
<b>Algoritma</b>	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus menggunakan algoritma yang benar dan efisien	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus menggunakan algoritma yang benar	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan studi kasus	Mahasiswa tidak mengerjakan studi kasus	<b>2</b>
<b>Implementasi</b>	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman dengan sangat baik	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman dengan baik	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa kurang mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa tidak mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	<b>2</b>

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 6

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 14

### A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa membuat projek PBO

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Perancangan projek berdasarkan OOAD
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Carilah sebuah masalah yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem
  - Lakukanlah analisis terhadap masalah tersebut
  - Rancanglah sebuah sistem untuk menyelesaikan masalah tersebut
  - Buatlah use case, package, class, dan sequence diagram sebagai rancangan sistem
  - Presentasikan hasil rancangan tersebut di depan kelas
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: Use case, package, class, dan sequence diagram dan file presentasi

### C. KRITERIA PENILAIAN (20%)

1. Kelengkapan diagram
2. Kebenaran diagram
3. Komunikasi



### GRADING SCHEME COMPETENCE

DIMENSI	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Batas	Kurang Memuaskan	Di Bawah Standar	SKOR
<b>Kelengkapan diagram</b>	Lengkap dan terperinci	Lengkap	Sudah membuat sebagian besar diagram	Hanya membuat sebagian kecil diagram saja	Tidak membuat diagram	<b>7,5</b>
<b>Kebenaran diagram</b>	Hasil diagram ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil diagram sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Diagram tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada diagram yang disajikan	<b>7,5</b>
<b>Komunikasi</b>	Sangat runut dan interaktif, serta memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Cukup runut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak melakukan presentasi	<b>5</b>

## FORMAT RANCANGAN TUGAS 7

Nama Mata Kuliah : Pemrograman Berbasis Objek  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri

SKS : 2  
Pertemuan ke : 15

### A. TUJUAN TUGAS :

Mahasiswa membuat projek PBO

### B. URAIAN TUGAS :

- a. Obyek garapan  
Pembuatan kode program berdasarkan rancangan OOAD yang telah dibuat pada Tugas Minggu 14
- b. Metode atau cara pengerjaan
  - Buatlah kode program berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tugas sebelumnya
  - Presentasikan kode program tersebut di depan kelas
- c. Luaran tugas yang dihasilkan: Kode program dan presentasi

### C. KRITERIA PENILAIAN (25%)

1. Kebenaran hasil keluaran program
2. Algoritma
3. Implementasi
4. Komunikasi

### GRADING SCHEME COMPETENCE

<b>DIMENSI</b>	<b>Sangat Memuaskan</b>	<b>Memuaskan</b>	<b>Batas</b>	<b>Kurang Memuaskan</b>	<b>Di Bawah Standar</b>	<b>SKOR</b>
<b>Kebenaran hasil keluaran program</b>	Hasil keluaran ditampilkan dengan benar, sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Sebagian besar keluaran sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan, namun ada yang terlewatkan	Sebagian kecil keluaran sudah sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Keluaran tidak sesuai dengan studi kasus yang diberikan	Tidak ada keluaran yang disajikan	<b>5</b>
<b>Algoritma</b>	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus menggunakan algoritma yang benar dan efisien	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus menggunakan algoritma yang benar	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus	Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan studi kasus	Mahasiswa tidak mengerjakan studi kasus	<b>3</b>
<b>Implementasi</b>	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman dengan sangat baik	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman dengan baik	Mahasiswa mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa kurang mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	Mahasiswa tidak mampu menuangkan algoritma ke dalam Bahasa pemrograman	<b>7</b>
<b>Komunikasi</b>	Sangat runut dan interaktif, serta memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Cukup runut dan memberi data pendukung fakta yang disampaikan	Tidak didukung data, namun menyampaikan informasi yang benar	Informasi yang disampaikan tidak ada dasarnya	Tidak melakukan presentasi	<b>5</b>